

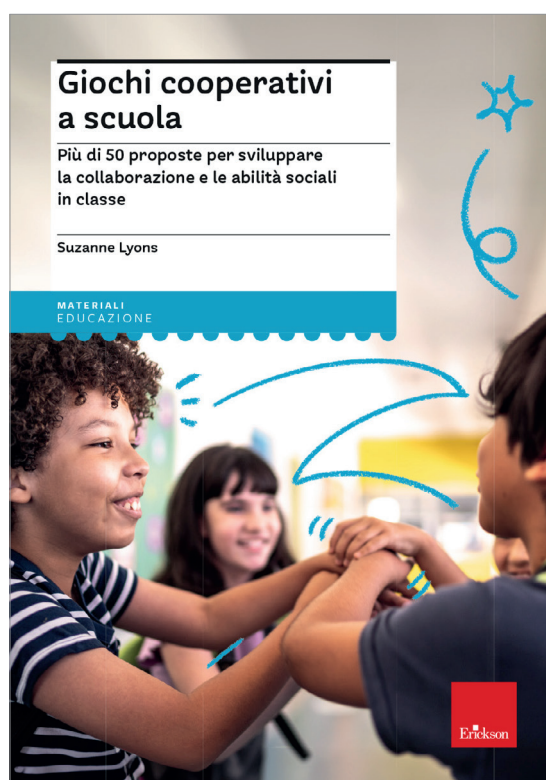
Prova le
ATTIVITÀ

Esercizi tratti
dal libro:

Giochi cooperativi a scuola

Più di 50 proposte
per sviluppare la
collaborazione e le abilità
sociali in classe

SCOPRI IL LIBRO →



Erickson

Una galleria di giochi cooperativi

Non fate studiare i bambini per costrizione ma per gioco.

(Platone)

Uno dei primi giochi cooperativi che ho creato è stato *Sedie musicali*. Il modo in cui l'ho modificato rispetto alla sua versione originale competitiva illustra una differenza fondamentale tra giochi cooperativi e giochi competitivi [...]. Nella versione competitiva, ogni volta che suona la musica viene tolta una sedia e viene eliminato un bambino [...] finché ne rimane uno solo, il vincitore, sull'ultima sedia e tutti gli altri sono stati eliminati [...]. Ho visto bambini piccoli giocare alla versione competitiva di *Sedie musicali* in molte occasioni e ho visto le loro lacrime e i loro sguardi di disperazione ogni volta che qualcuno veniva eliminato [...]. L'obiettivo è eliminarli facendo in modo che non trovino una sedia. I giochi di eliminazione sono del tutto inappropriati per i bambini piccoli. I bambini hanno bisogno di giochi di inclusione, non di giochi di rifiuto.

Terry Orlick (2006, pp. 21-22)

Questo capitolo presenta una raccolta di giochi cooperativi per bambini e ragazzi, dalla scuola dell'infanzia alla secondaria di secondo grado, compreso *Sedie musicali cooperative* di Terry Orlick menzionato sopra (le istruzioni per questo gioco sono fornite nella sezione «Gioca e impara» alla fine di questo capitolo). Benché la fonte originale di alcuni giochi sia incerta, dove ho potuto ho riconosciuto il credito agli autori. In alcuni casi ho modificato leggermente i giochi per renderli più adatti all'ambiente scolastico o a qualche altro scopo. Alcuni giochi li ho inventati io.

Tieni presente che in questo capitolo sono raccolti diversi tipi di giochi: li ho raggruppati sotto dei titoli, ma alcuni rientrano in più categorie. Sentiti sempre libero di inventare, modificare e personalizzare.

Buon divertimento!

Giochi cooperativi per l'accoglienza e l'inclusione

Lancia un nome

I partecipanti si dispongono in cerchio, in piedi. Uno alla volta, dicono come si chiamano. Completato il giro, l'educatore dà una palla a un giocatore. Questo dice il suo nome e nel farlo lancia la palla a qualcun altro: «Mi chiamo Rhonda e questo è Lee». Lee ripete lo schema, dicendo come si chiama e lanciando la palla a qualcun altro mentre ne pronuncia il nome. Il gioco finisce quando tutti hanno avuto la possibilità di prendere e passare la palla. L'unica regola è che non si può passare due volte la palla allo stesso giocatore.

Variante: fare più giri del cerchio o usare più palle alla volta.

Salutiamoci in Zoom

Assomiglia a *Lancia un nome* ma si svolge online, come nelle riunioni Zoom. È un modo per far incontrare il gruppo e rendere l'esperienza più sociale. L'educatrice, supponiamo che si chiami Nadine, chiede ai partecipanti di utilizzare la funzione di visualizzazione della galleria in modo che possano vedersi a vicenda. Sceglie quindi un partecipante a caso, ad esempio Joe, e mentre dice: «Mi chiamo Nadine e questo è Joe» gli lancia una palla immaginaria. Joe prende la palla, dice come si chiama e contemporaneamente nomina qualcun altro e gli lancia la palla. I partecipanti si passano la palla immaginaria finché tutti hanno avuto modo di presentarsi. La componente ludica sta nel finto lancio della palla.

Belle notizie

I partecipanti si dispongono in cerchio e hanno la possibilità di condividere una bella notizia: un'esperienza positiva. Gli spunti possono essere: «Dicci una cosa che ti è successa ieri o oggi e ti ha fatto sentire orgoglioso e «Qual è stata la parte migliore della tua giornata finora?»».

Varianti

1. Questo gioco si adatta facilmente alle situazioni online. I giocatori scrivono le loro belle notizie nella funzione di chat. L'educatore li legge al gruppo.
2. I giocatori possono disegnare le loro belle notizie, metterle per iscritto o mostrare foto.
3. I giocatori possono mimare le loro belle notizie e uno o più degli altri giocatori devono indovinare di che cosa si tratta. Questo è *Belle notizie mimate*.
4. *Bell'amico* (adattato da Orlick, 2006): il meccanismo del gioco è lo stesso, ma in questo caso i giocatori nominano qualcosa che rispettano, amano o ammirano di un particolare componente del gruppo. È un bel modo per festeggiare i compleanni!

Trova il tuo tipo

L'educatore prepara i materiali realizzando coppie di carte (circa 8 x 15 cm) con l'immagine di uno stesso animale. Occorre una carta per ogni partecipante.

Fa disporre i partecipanti in cerchio, consegna a ognuno una carta e lo invita a trovare «il suo tipo» facendo qualcosa che farebbe l'animale raffigurato su di essa. È vietato parlare, ma sono benvenute le imitazioni comiche! Pronti, attenti, via!

Un nome un programma

I partecipanti si dispongono in cerchio. Ognuno pensa a un aggettivo che descrive il suo carattere o il suo stato d'animo e che inizia con la stessa lettera del suo nome, ad esempio «Suzanne sognatrice», e lo usa per presentarsi (Fletcher e Kunst, 2006).

Variante: lo si può trasformare in una sfida di memoria, chiedendo ai giocatori non soltanto di dire il proprio nome e aggettivo ma anche di ripetere quelli di tutti coloro che li hanno preceduti. In caso di gruppi numerosi sarà probabilmente necessario l'aiuto cooperativo!

Popcorn nel paracadute

È una forma basilare di gioco cooperativo. I teli paracadute sono bellissimi da guardare e da giocare e creano un'atmosfera gioiosa. *Popcorn nel paracadute* (adattato da Orlick, 1982) è un gioco semplice e vivace: l'educatore raduna attorno ad esso un numero di partecipanti sufficiente a tenerlo saldamente e ci fa rotolare sopra oggetti leggeri come palloni da spiaggia o calzini appallottolati.

Scuotendo sincronicamente il paracadute verso l'alto e verso il basso, i partecipanti fanno scoppiare i «popcorn». Che bello guardare quanto i «chicchi» possono saltare fuori dalla «padella» e volare in alto! Per assicurarsi che tutti collegano il riferimento, prima del gioco si possono preparare (e mangiare!) dei veri popcorn in padella.

Giochi cooperativi per costruire fiducia ed empatia

Passeggiata a due

Questo è un gioco per costruire fiducia. Può essere fatto al chiuso o all'aperto, in uno spazio in cui ci siano ostacoli da aggirare. L'educatore divide il gruppo in coppie e all'interno di ognuna di esse un giocatore indossa una benda. I componenti della coppia si prendono a braccetto e quello che non ha la benda, in silenzio, guida il compagno bendato a spostarsi in sicurezza evitando gli ostacoli.

Specchio delle emozioni

L'educatore prepara il materiale ritagliando del cartone e facendone una cornice di circa 60 x 60 cm. I bambini si siedono in cerchio. L'educatore dà le istruzioni: «Mettetevi la cornice davanti alla faccia, fate un'espressione che mostri un'emozione e ditene il nome. Ad esempio, "Questa è una faccia da furioso"». A turno, i bambini prendono la cornice e mostrano e denominano emozioni diverse, come felicità, tristezza, paura, orgoglio, delusione, eccitazione e così via.

Variante: il meccanismo del gioco è lo stesso, ma questa volta il bambino seduto a destra/sinistra del giocatore che mostra e denomina un'emozione la mostra a sua volta, facendo come da specchio. Dopodiché, il secondo bambino mostra e denomina un'altra emozione e il compagno seduto alla sua destra/sinistra di nuovo la mostra a sua volta, facendo come da specchio. Si fa il giro del cerchio finché tutti hanno avuto la possibilità di rispecchiare l'emozione del compagno e di mostrarne e denominarne una a propria volta.

Allo specchio

A coppie, i bambini si mettono uno di fronte all'altro. Un bambino fa dei movimenti particolari e l'altro cerca di riprodurli esattamente, come se fosse la sua immagine allo specchio.

Le coppie hanno qualche minuto per esercitarsi nella sequenza di movimenti, poi la classe si ricompone. Ogni coppia presenta la propria sequenza ai compagni, che dovranno cercare di indovinare quale componente è il leader e chi è il «riflesso» (Deranja, 2004).

DOMANDA DI RIFLESSIONE

1. Quale dei giochi presentati sopra ti piacerebbe provare? Perché?

Bruco

È un gioco appropriato soprattutto per bambini molto piccoli. I partecipanti si sdraiano a pancia in giù su un tappeto stringendosi il più possibile gli uni agli altri. Il giocatore in fondo alla fila incrocia le braccia e rotola sulla schiena degli altri giocatori. Quando raggiunge l'altra estremità della fila, si sdraia accanto all'ultimo bambino. Il partecipante successivo in fondo alla fila fa altrettanto: incrocia le braccia, rotola sulla schiena degli altri giocatori, raggiunge l'altra estremità della fila e si sdraia accanto all'ultimo partecipante. Il gioco finisce quando il «bruco» non ha più spazio e, ad esempio, va a sbattere contro un muro.

Schiena a schiena

Questo gioco può essere fatto al chiuso o all'aperto, in uno spazio in cui ci siano superfici morbide. I bambini fanno una conta per formare delle coppie. I componenti delle coppie si appoggiano uno alla schiena dell'altro e, rimanendo schiena a schiena, lentamente cercano di sedersi, senza usare le mani né cadere. Una volta seduti, provano a rialzarsi rimanendo sempre schiena a schiena.

Giochi cooperativi per fare comunità

Chiamo tutti quelli che...

I partecipanti si accomodano su sedie disposte in cerchio; uno si mette al centro e dice: «Chiamo tutti quelli che [hanno mangiato cereali a colazione, indossano scarpe blu, hanno un canarino, ecc.]».

Chiunque nel cerchio rientri nella categoria indicata si alza, si porta al centro, si prende per mano con gli altri o fa un inchino, a seconda dei desideri del giocatore che li ha «chiamati». Poi tutti i giocatori corrono per la stanza contando fino a tre e, al tre, devono tornare a sedersi, ma non sulla stessa sedia su cui erano prima. Quello che rimarrà senza posto andrà al centro del cerchio e farà la «chiamata» successiva.

Variante: utilizzare «criteri di chiamata» significativi in modo che i giocatori scoprano affinità comuni importanti. Questo può potenzialmente colmare le distanze, dimostrando che a volte le persone hanno più cose in comune di quanto credano. Ad esempio, «Chiamo tutti quelli che hanno avuto un animale domestico adottato da un rifugio per animali».

In mani esperte, questo gioco può essere utilizzato per il trattamento del trauma. Ad esempio, è stato usato a scopo terapeutico con i detenuti: unendosi ad altri al centro del cerchio, hanno la possibilità di vedere che non sono gli unici ad avere subito il trauma indicato da chi ha fatto la chiamata.

Battimani

I partecipanti si riuniscono in gruppo. Un volontario lascia il gruppo, mentre quelli rimasti decidono un gesto o una posizione che il volontario dovrà fare o assumere.

Ad esempio, il gruppo può decidere che il volontario debba salutare con la mano o toccarsi la punta dei piedi. Quando il volontario torna, compie gesti e/o assume pose diverse. Man mano che si avvicina al gesto/posizione scelta dal gruppo, questo batte le mani con sempre più forza e rapidità finché l'applauso non raggiunge il culmine quando il volontario raggiunge la posa corretta.